



DESLUMBRES E ASSOMBROS



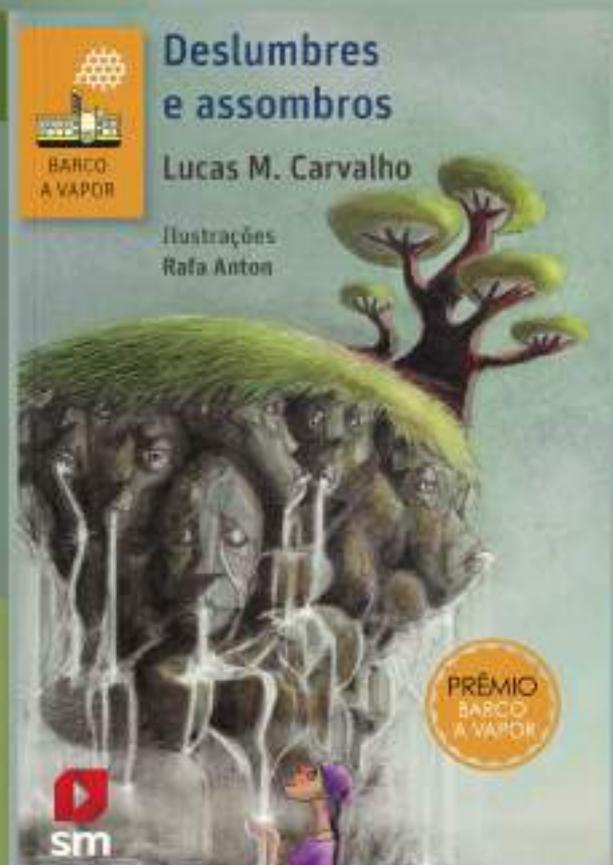
AUTOR:
LUCAS M. CARVALHO



ILUSTRAÇÃO:
RAFA ANTON



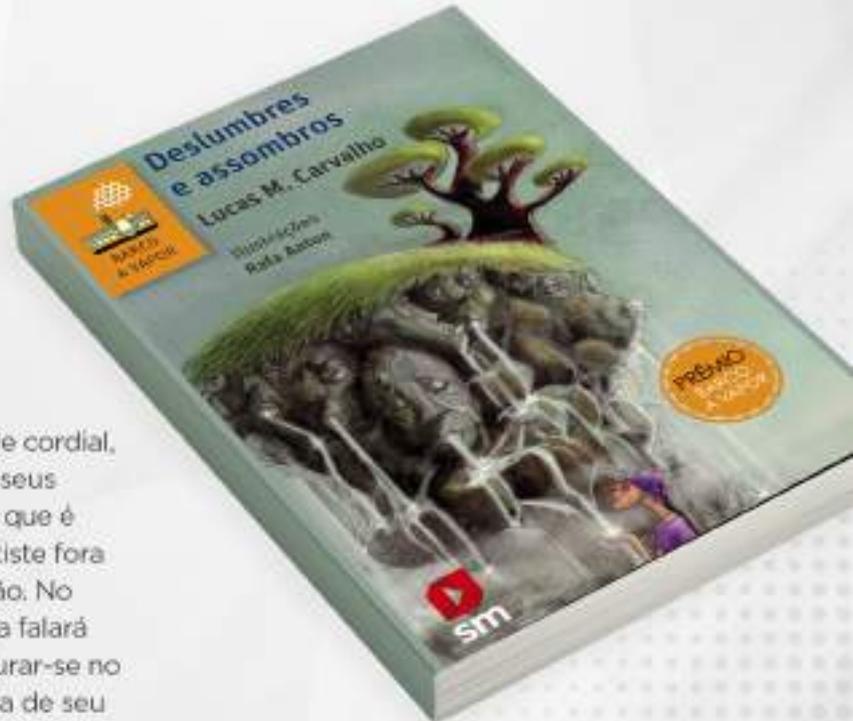
PÚBLICO-ALVO:
5º E 6º ANOS





Sinopse:

Naia vive com seus pais em uma comunidade cordial, situada em um lugar belo e agradável. Pena seus habitantes não se darem conta do privilégio que é morar lá. Como desconhecem tudo o que existe fora do Vilarejo, eles não têm base de comparação. No entanto, a curiosidade dessa menina atrevida falará mais alto e, conduzida pelo desejo de aventurar-se no desconhecido, um dia ultrapassará a fronteira de seu mundo, empreendendo uma jornada fabulosa, que redefinirá as medidas do tempo e do espaço.



Competências socioemocionais relacionadas com o texto:



Empatia

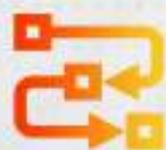


Responsabilidade e Cidadania



Justificativa:

Esta história atraente e cheia de aventuras convida o leitor a refletirem sobre outras culturas, organizações sociais, realidades diferentes da sua. Ponto importante para ser discutido com as crianças, desenvolvendo a empatia e a responsabilidade social, oportunizando que comecem a entender o papel que exercem no mundo que vivem.



Metodologia:



Antes da leitura:

Reúna a turma e peça que analisem a capa do livro e o nome da obra, levantando quais são suas expectativas com relação a história, sobre o que acham que se trata. Garanta que todos participem e anote as hipóteses da turma. Determine um tempo para a leitura da história.



Após a leitura:

Discutindo o livro:

Resgate as impressões iniciais da turma e peça que comparem com o que pensam agora que terminaram a leitura. Convide-os a falarem o que acharam da história, quais pontos destacaram, quais não gostaram, o que tiveram dúvidas, se relacionaram a história a algum fato pessoal.

Garanta que todos coloquem suas opiniões e ressalte a importância deste momento, em que é possível termos várias opiniões sobre um mesmo texto.



Ampliando horizontes:

Conhecendo outras realidades

Escolha imagens na rede com situações positivas e negativas que acontecem em nossa cidade, por exemplo: pessoas se exercitando em um parque da cidade, pessoas em situação de rua, pessoas plantando árvores, pessoas jogando lixo no chão, pessoas passeando em família, pessoas apertadas em um transporte público. Imprima-as para serem usadas na dinâmica. Espalhe as imagens pela sala e peça que as crianças admirem as imagens. Deixe-os manipularem as fotos. Reúna a turma em círculo e questione-os sobre o que as imagens representam, como as classificam, o que sentem quando observam estas fotos, que informações têm sobre as cenas relatadas. Divida a turma em duplas e convide-os a escolherem uma imagem positiva e outra negativa. Peça que listem os motivos da escolha, o que sentem ao verem cada imagem, o que podem fazer para espalhar o que acham positivo e o que podem fazer para mudar a situação negativa. Eles devem montar um painel, colando as imagens e escrevendo suas argumentações. Abra um espaço para cada dupla expor suas conclusões. Incentive-os a opinarem nas apresentações, respeitando o ponto de vista de todos e todas. Fale sobre como é olhar o mundo a perspectiva do outro e quais são nossas responsabilidades coletivas.

Se fosse eu

Vamos jogar o jogo do Se fosse eu. Para isso, primeiro é preciso criar um baralho para o jogo. No word use a tabela para montar as cartas. Em cada retângulo, coloque situações para que os estudantes reflitam. Do outro lado da carta você pode usar o logo da escola ou um desenho que represente a turma. Veja um exemplo:

ACHEI UMA CARTEIRA COM DINHEIRO NA RUA.	PASSANDO PELA RUA VEJO UMA PESSOA PASSANDO FRIO.	NA HORA DO RECREIO VEJO UM COLEGA DA MINHA CLASSE SENTADO, SOZINHO E CHORANDO.	MINHA MELHOR AMIGA ESTÁ PASSANDO POR UMA SITUAÇÃO DIFÍCIL NA FAMÍLIA DELA E ANDA MUITO TRISTE.
---	--	--	--

Escreva situações que ache adequadas para sua turma, sempre pensando em cenas do cotidiano das crianças e que elas possam se colocar no lugar do que está sendo citado. Pense no número de cartas de acordo com a sua turma.

Imprima as cartas e corte no formato de baralho. Use um papel mais duro e resistente para o manuseio. Você pode fazer um baralho para ser jogado em duplas ou quartetos.

Divida a turma de acordo com o seu desejo e com o material disponível.

Explique ao grupo que este não é um jogo para ganhar, mas um jogo reflexivo. Eles deverão sortear quem começa e a pessoa retira uma carta do monte. Ela lê a situação e diz o que faria. Todos podem opinar sobre a solução. Assim seguem até todas as cartas serem sorteadas.

Outra variação: divida a turma em dois grupos, sorteada a ordem, um grupo começa tirando uma carta para o outro grupo dizer o que faria. Neste caso deverão entrar em um consenso.

É outro exercício interessante, pois no primeiro caso era uma opinião particular, já no segundo caso é preciso argumentar e chegar a uma conclusão comum.



Avaliação:

Reúna a turma em grupo e peça que falem sobre o que sentiram quando se colocaram no lugar do outro, pensando em possibilidades de pontos de vista e de vivências.